تنمية التفكير الإبداعي باستخدام برنامج سكامبر

Developing Creative Thinking Skills by Administering "SCAMPER" Program

إعداد:
عبد الناصر الأشعل الحسيني
محاضر بقسم التربية الخاصة في كلية المعلمين بجدة

المقدمة:

يعد موضوع الإبداع من الموضوعات التي شغلت الإنسان منذ وقت مبكر؛ لما له من أهمية قصوى في حياة البشرية، فالمبدع هو من يستشرف المستقبل واضعا الحلول والسيناريوهات الطموحة حياله، وهو من يفكر في تحديات الحاضر ويعمل على إيجاد حلول لها، وهو من ينظر للماضي بعين ثاقبة لتأطير تلك الجهود وتوظيفها لغد مشرق.

وفي القرن الواحد والعشرين وما يبدو عليه العالم من ثورة علمية وتقانية هائلة تبدو ظاهرة في جميع مناحي الحياة، كنتاج طبيعي لتطور الحضارة الإنسانية عبر مراحلها المختلفة منذ العصور البدائية وحتى الآن، إذ لعب الإبداع دوراً بارزاً إبان تلك الحضارات المتعاقبة فكان الدعامة التي يقف عليها الإنسان في مواجهة الطبيعة.

وفي العصر الراهن فرض الإبداع نفسه كضرورة من ضرورات الحياة؛ فقوة الأمم في القرن الواحد والعشرين أصبحت تقاس بما لديها من عقول مبدعة وفاعلة، قادرة على التفاعل مع المعرفة والتقانات المتقدمة وتطويرها؛ إذ أنّ تسارع المعرفة الإنسانية يتطلب سرعة مواكبتها للإفادة منها والمساهمة في تطويرها؛ وهذا لا يتأتى إلا من خلال ثروة بشرية على درجة عالية من الإبداع.

وهذا التحدي يتطلب منا - كمجتمعات عربية - ثورة مجتمعية عاجلة؛ سعيا لتوفير تلك الثروة المبدعة بأسرع وقت ممكن، وبأعلى مستوى من الجودة، وتهيئة سبل ديمومتها وتوقدها؛ إذ أنّ ذلك سيوفر لنا موقعا متميزاً بين أمم العالم ويحقق ما نصبوا إليه من تقدم ورفعة، فالإنسان المبدع هو عماد التنمية وأساس الرقي من الأجدى استثماره وعدم تبديده وإهماله.

والدول المتقدمة تنبهت لتلك الحقيقة منذ مدة ليست بالقصيرة، ودأبت على إعادة النظر في منظوماتها التربوية، وأجرت الكثير من البحوث والدراسات التي انصبت على تنمية قدرات الطلاب بشكل عام والموهوبين والمبدعين بشكل خاص؛ لإظهار طاقاتهم وتطوير قدراتهم ودفعها إلى أقصى مدى ممكن؛ بغية أنّ تتجلى النتاجات ويشرق الإبداع.

لمحة تاريخية حول تنميته التفكير الإبداعي:

لقد نشط الباحثون في القرن الماضي بتناول موضوع الإبداع؛ لتحديد معالمه والعوامل التي تسهم فيه، فتوسع الميدان وازدادت مباحثه ومدارسه، فبحث من حيث المفهوم، أو المكونات، أو النظريات والقدرات العقلية الأساسية للإنتاج الإبداعي، أو الإنتاج الإبداعي ذاته ومحكات الحكم عليه، أو المقاييس التي تقيسه، أو مراحل وعملية الإبداع نفسها، أو المعوقات التي تعيقه، أو السمات الشخصية للأفراد المبدعين، أو السياق الاجتماعي والتنشئة الأسرية والضغوط الاجتماعية المتبادلة بين المبدع والمجتمع، أو سبل التدريب عليه وتنميته (في: عبد الحميد، ١٩٩٠؛ السرور، ٢٠٠٢؛ جروان، ١٤٢٣هـ).

ويحاول البعض أن يؤرخ لبداية تطوير برامج تدريبية تهدف إلى تنمية الإبداع وتطويره، منذ ثلاثينيات القرن الماضي، وخصوصا جهود كروفورد Crawford عندما قام في عام ١٩٣١ بمحاولة لتطوير برنامج لتنمية الإبداع في الولايات المتحدة الأميركية، كما كان لمالتزمان Maltzman دور كبير في تلك الحقبة، واستمرت الجهود التي كان أبرزها على يد أوسبورن Osborn حيث طبق ما يعرف بالعصف الذهني Brain Storming، وبارنس Parnes الذي أجرى العديد من الدراسات وقدم الإطار النظري والتطبيقي لعملية العصف الذهني، ليس ذلك فحسب بل أسس لما جاء بعده من جهود؛ كنموذج الحل المبدع للمشكلات Creative Problem Solving الذي نسب إلى ترفنجر Traffinger وغيره من الباحثين فيما بعد، كما كان لتايلور Taylorالكثير من الجهد في تنمية الإبداع. وفي حقيقة الأمر فقد سبق كل تلك الجهود عدد من المحاولات الخجولة التي كانت منذ بداية القرن الماضي أو أكثر كان أبرزها محاولة رويس Royce، ومحاولة سلوسون Slosson وداوني Downey وغيرهم. ولا يزال الاهتمام بتنمية الإبداع وتطويره مستمرا حتى اليوم وأبلغ دليل على ذلك جهود ديبونو de Bono وغيره من الباحثين والمهتمين المستمرة (في: سويف، ١٩٩٩؛ جروان، ١٤٢٣هـ؛ جروان، ٢٠٠٢؛ السرور، ٢٠٠٢).

إلا أن بعض الباحثين يؤكد أنّ بداية التعاطي الفعلي مع موضوع الإبداع كانت في ستينيات القرن الماضي تقريبا عندما قدم ماكينون Mackinon عناصر الإبداع، ونشر بيرز Piers وجهة

نظره المتمثلة في أنّ الإبداع تجسيد لقدرة الفرد على الإنتاج الذي يتصف بالأصالة والابتكار، كما وصف تورانس Torrance السياق العام لعملية الإبداع وحدد خطواتها، وقدم جيلفورد Guilford نموذجه الخاص ووجه الانتقادات إلى اختبارات الذكاء وعدم مناسبتها لقياس الإبداع (في: صبحي، ١٩٩٢).

وأيا كانت البداية الفعلية لهذا الميدان يمكننا أن نخلص إلى حقيقة علمية أثبتتها الدراسات والأبحاث العلمية وهي إمكانية تنمية الإبداع وتطويره، كما نخلص إلى أن هذا الميدان ليس وليد اليوم والليلة كما يعتقد البعض، بل هو جهد أممي تاريخي أسهم في تطويره وبلورته الكثير من الباحثين والدارسين حتى أصبح واضحا جليا للعيان.

ولا شك في أن تلك الحقائق جعلت الكثير من المجتمعات والدول النامية في مشارق الأرض ومغاربها تبذل جهوداً حثيثة بغية تحفيز الإبداع وتنميته لدى أبنائها، لتضمن ولو بعد حين موقعاً متميزاً بين دول العالم ويتحقق لها الرقي والازدهار، ووسيلة المجتمعات في تلك الجهود هي العملية التربوية، ووسيلة التربية في هذا الشأن هو ما تقدمه من مواد تعليمية، وهذا ما يعمق التحدي على منظوماتنا التربوية العربية بشكل خاص؛ إذ يجب أنّ تواكب تسارع المعرفة المتزايد من جهة، وتحفز على التفكير والإبداع من جهة أخرى.

ومن هنا فقد تنبهت المجتمعات العربية لأهمية الموهوبة والإبداع وحتمية رعايتها؛ مما جعلها تخصص إمكانيات متزايدة، وتجري دراسات طموحة؛ لتحقيق غاياتها المرتقبة، فالتفكير الابداعي ليس حكراً على ثقافة معينة، أو زمن معين؛ بل يستطيع كثير من طلاب المجتمعات العربية أنّ يقوموا بأعمال إبداعية ويفكروا بطريقة إبداعية إذا ما أتيحت لهم ظروف وفرص ذلك.

أهمية تنميته التفكير الإبداعي:

يشير بوب إبيريل (Eberle. B، 1997) إلى اهتمام الباحثين منذ سنوات خلت بدراسة الإبداع والخيال لدى الأطفال، وما توصلت إليه دراساتهم من نتائج تشير في معظمها إلى أن التعبير الإبداعي وحب الاستطلاع والخيال هي سلوكيات تكون بشكل طبيعي لدى الأطفال، ولكن يكتشف الأطفال في فترة مبكرة من الحياة وجود عدد قليل من التعزيز في هذا النوع من السلوك،

مما يكبح لديهم التعبير الإبداعي والسبب في ذلك يعود إلى الضغوط التي يفرضها الكبار عليهم وحرصهم على دفعهم إلى العالم الحقيقي بسرعة.

ومن جانب آخر يشير جلين (Glenn, 1997) بأنّ المنظومات التربوية بشكل عام، وعلى الرغم من نتائج البحوث والدراسات التي تؤكد على أهمية تعزيز الإبداع وتحفيزه لدى الطلاب؛ إلا أنها في الحقيقة لا تساعد على ذلك. ويرى ستيرنبرج (Sternberg, 1985) في هذا الصدد أن المعارف مهمة للطلاب ولكنها غالباً ما تصبح قديمة، أما مهارات التفكير فتبقى دائماً جديدة وتمكننا من معالجة المعلومات مهما كان نوعها، فمهارات التفكير تمكننا من اكتساب المعرفة أو استدلالها بغض النظر عن الزمان والمكان أو نوع المعرفة (في: جروان، ٢٠٠٢).

ويرى فلاسك (Flack, ١٩٩٦) وجوب تشجيع الطلاب للاتجاه نحو الإبداع والقدرة على العمل، ويتحقق ذلك من خلال الأسئلة التي تتطلب إجاباتها إعمال الخيال، كما يؤكد على أهمية التعزيز لتشجيع الخيال والإبداع عند الأطفال. وفي هذا الصدد يرى كوفمان (Kaufmann, ٢٠٠١) أنّ تنمية الإبداع والتدريب عليه تكون فعالة عندما يشعر الأطفال بالأمن والاطمئنان، لكي يعلموا أنّ بإمكانهم إطلاق العنان لخيالهم وطرح أفكارهم في جو آمن.

ويرى بوب إبيريل (Eberle. B، 1996) أنه عادة ما يتم تعزيز الأطفال وتشجيعهم على **(أ)** تعلم ما تم تحديده مسبقا. **(ب)** تذكر ما يعرفونه. **(ج)** المحافظة على المعرفة المكتسبة. ويجب التأكيد هنا على أن اكتساب المعرفة الأساسية، والقدرة على استدعائها وظيفة أساسية لنمو الفرد ولا يجب التقليل من أهميتها. ولكن في الحقيقة ليس هذا هو المكان الذي يجب أن نتوقف عنده إذا كان لا بد من تنمية قدرات الأطفال إلى أعلى مستوى ممكن، إذ يجب تشجيعهم وإعطائهم الفرصة إلى (أ) استكشاف ما هو غير محدد وغير معروف. (ب) مراجعة ما هو معروف. (ج) إبداع ما هو ممكن.

ويحاول بعض الباحثين أن يقدم الفوائد التي يمكن جنيها من تعليم التفكير وتنمية الإبداع، تعد مبرراً قويا لبدء العمل المجتمعي نحو ذلك، ومن ضمنها: تطوير الإبداع، وتحسين مستوى وفعالية التفكير، وارتفاع مستوى الإنجاز، ورفع مفهوم الذات، ورفع مستوى الاتجاهات الإيجابية لدى الطلاب والمعلمين نحو العملية التعليمية التعلمية، بالإضافة إلى تطوير استراتيجيات التعليم لدى المعلمين عند تدريس المنهاج العادي (في: السرور، ٢٠٠٢).

وفي دراسة العنزي (١٩٩٤) توصل إلى أن ما تقدمه منظوماتنا التربوية في المنطقة الخليجية وبشكله الحالي لا يساعد في التفكير والإبداع، ويتسم بعدد من جوانب القصور الفنية والعلمية.

ومن خلال الرصد المتأني للواقع التربوي العربي نلاحظ قلة البرامج التي تزود الطلاب باستراتيجيات وأدوات وطرق يمكن أن تنمي التفكير الإبداعي وتحفزه لديهم، ومن هذا المنطلق وإيماناً منا بأهمية التدريب على الإبداع وتنميته؛ أردنا المساهمة خلال هذا المؤتمر بتقديم ورقة عمل حول تنمية التفكير الإبداعي باستخدام برنامج سكامبر SCAMPER وهو أحد البرامج التي برزت مؤخراً في الولايات المتحدة الأميركية، بعد أن قمنا بتقصي أثره في دراسة تجريبية جرت في منطقة مكة المكرمة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدارسي ١٤٢٦هـ - ١٤٢٧هـ، كأول دراسة عربية - في حدود علمنا - تهدف تطوير هذا البرنامج إلى البيئة العربية، وتسعى إلى التحقق من مدى فاعليته؛ لكي يكون في متناول المعلمين وأولياء الأمور والباحثين للإفادة منه ومن تطبيقاته المختلفة مستقبلا.

برنامج سكامبر SCAMPER:

أولا، لمحة تاريخية عن برنامج سكامبر SCAMPER:

في البداية يجب أن نشير إلى وصف مختصر لهذا البرنامج، قبل أن نستطرد في الحديث عن مراحل تطويره، إذ يمكن أن يوصف برنامج سكامبر SCAMPER بأنه برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال، باستخدام أسلوب التفكير التباعدي، ويشتمل على مجموعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة، تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها، وهذا البرنامج مستخدم على نطاق واسع في عدد من المدارس وقد ثبتت فعاليته في دراسات عديدة أجريت عليه. (Glenn, 1997; Westberg, 1996 Gladding & Henderson, 2000)

أما مراحل تطوير هذا البرنامج فإن بوب إبيريل (Eberle. B، 1996) معد البرنامج يشير في دليل البرنامج إلى أبرز محطات تطويره وهي كالتالي:

١. في البداية اقترح ألكس أوسبورن Alex Osborn (١٩٦٣) قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist وهي تلك الكلمات أو الجمل المفتاحية التي تشكل حروفها الأولى كلمة سكامبر SCAMPER؛ لكي تكون استراتيجية مساعدة أثناء جلسات العصف الذهني.
٢. ثم قدم رتشارد دي ميلي Richard de Mille في عام (١٩٦٧) كتابا بعنوان ضع أمك على السقف، وهذا الكتاب يهدف إلى تنمية الخيال لدى الناشئة.
٣. بعد فترة من الزمن وخصوصا في العام (١٩٧٠) قدم فرانك ويليامز Frank E. Williams وزملاؤه أثناء عمله كمدير لمشروع المدارس الوطنية مجموعة من الأساليب هدفت إلى تحفيز التعبير الإبداعي عند الأطفال، وباختصار فقد كانت تلك الأساليب تستند على بعدين أساسيين وهما كالتالي: ما أسماه بالعمليات المعرفية: (الأصالة، والمرونة، والطلاقة، والميل إلى التفصيلات)، وما أسماه بالعمليات العاطفية أو الوجدانية: (حب الاستطلاع، والاستعداد للتعامل مع المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس).
٤. وأخيرا قام بوب إبيريل Bob Eberle بمزج كل تلك الخبرات السابقة ودمجها مع بعضها البعض في بناء برنامج سكامبر SCAMPER، والمتمثلة في جهود أوسبورن Osborn، وخصوصا قائمة توليد الأفكار حيث قام بتعريف كل كلمة منها بشكل دقيق وإجرائي، وأضافها لأساليب ويليامز Williams بحيث أصبح لديه نموذج أسماه أنموذج سكامبر SCAMPER، وهو عبارة عن مكعب ثلاثي الأبعاد، كما قام بصياغة ألعاب وأنشطة وفق أسلوب دي ميلي de Mille في تنمية الخيال الإبداعي، وبذلك يكون لديه ما يلي: (النموذج العلمي، والأسلوب العملي، والأنشطة)، وأصدر أول إصدار له وهو: سكامبر SCAMPER، ويحتوي على عشر ألعاب، ثم أصدر بعد ذلك إصدار آخر وهو سكامبر أون SCAMPER ON، ويحتوي الأخير على عشر ألعاب أيضا.

ثانيا، فلسفة برنامج سكامبر SCAMPER:

يمكن أن نستخلص من خلال قراءة دليل البرنامج والأدب التربوي المتعلق به أن فلسفته هذا البرنامج ترتكز في مضمونها على المرتكزات التالية:

أ) التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب، وإجراء معالجات ذهنية بواسطة "قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist" على تلك الخيالات يسهم في تنمية الخيال الإبداعي، والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز الإبداع.

ب) هنالك اتجاهان رئيسان في تعليم التفكير، ولكل منهما منطلقاته ومبرراته. فالاتجاه الأول يرى أهمية تقديم البرامج والأنشطة التي تهدف إلى تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية، بحيث تكون منهجا منفردا يدرس مثله مثل أي مادة أخرى في المدرسة، أما الاتجاه الثاني فإنه يرى أهمية تقديم تلك الأنشطة داخل المنهج الدراسي العادي وضمن محتواه. وفي هذا الصدد يمكننا القول بأن برنامج سكامبر SCAMPER يتبنى الاتجاه الأول.

ج) هنالك رأيان شهيران في تعليم التفكير، ولكل منهما منطلقاته ومبرراته. فالرأي الأول يؤكد على أن يتم التدريب على المهارات بشكل مباشر، من خلال إبراز المهارة المراد التدريب عليها للمتدرب وجعله واعيا بها، أما الرأي الثاني فإنه يرى أن يتم دمج المهارة ضمن محتوى معين من دون إبرازها أو الإعلان عنها، بحيث يتم التدريب عليها بشكل غير مباشر بعد وضعها في سياقات مختلفة. وفي هذا الصدد يمكن القول إن برنامج سكامبر SCAMPER يتبنى الرأي الثاني أثناء تقديم الألعاب والأنشطة خلال اللقاءات التدريبية.

د) هنالك عدة طرق لتعليم التفكير، وتنمية الإبداع ويتبنى برنامج سكامبر SCAMPER الطريقة التالية:

١- إجراءات ما قبل التدريب على البرنامج:

- يجب أن يكون المدرب متقنا للبرنامج وذلك بقراءة محتوى البرنامج وألعابه بشكل عميق.
- يجب أن يكون مكان عقد اللقاءات التدريبية ملائما ومريحا للمدرب والمتدربين على حد سواء.
- يمكن أن يقوم المدرب في أول لقاء تدريبي بعرض مختصر حول الإبداع وأهميته ويبسط المصطلحات والمفاهيم الخاصة به، ثم يستعرض وبشكل سريع قائمة توليد الأفكار سكامبر SCAMPER.
- يجب التأكد من إتقان جميع المتدربين لتعليمات البرنامج بعد شرحها لهم، ومن ثم القيام بممارسة أحد الألعاب التدريبية.

٢- إجراءات التدريب على البرنامج:

- يقوم المدرب بتقديم عنوان اللعبة، ومن ثم يعرض استهلالا قصيرا أو مدخلا لها.
- يقوم المدرب بتقديم (بعض الوسائل التعليمية والأدوات المساعدة) كالصور أو المجسمات بحسب اللعبة المراد لعبها مع المتدربين.
- يقوم المدرب بسؤال المتدربين عن وجود أي تساؤلات لديهم وذلك للإجابة عليها، ومن ثم يقول المدرب: " والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة؟: ثم يذكر أسم اللعبة".
- التذكير بتعليمات البرنامج قبل بدء اللعبة، أو استئناف أي جزء منها متى دعت الحاجة ذلك.
- البدء في قراءة نص اللعبة قراءة معبرة، وعند الانتهاء من اللعبة أو أحد أجزائها يقوم المدرب بإرشاد المتدربين إلى بطاقة النشاط ذات العلاقة في دليل المتدرب؛ لعمل ما يراد فيها من تطبيقات.

٣- توجيه نشاط المتدربين أثناء اللقاء التدريبي يتم من خلال:

- تدريب وإشراف مباشر من قبل المدرب.
- يقوم المدرب بحفز المتدربين على إنتاج الأفكار الأصيلة، وممارسة الخيال الإبداعي وذلك من خلال سماعهم لنصوص الألعاب والتفاعل معها.
- يقوم المدرب بعرض بطاقات أنشطة تساعد على تحويل تلك الخيالات الإبداعية إلى سلوكات يمكن رصدها، وتقديم تغذية راجعة حيالها.

٤- تهيئة الفرص للمتدربين بالتدريب عن طريق اللعب، وحفزهم على تعميم الخبرات المكتسبة، في مواقف حياتية مختلفة.

هـ) الفئة المستهدفة لهذا البرنامج:

يستهدف برنامج سكامبر SCAMPER شريحة كبيرة من المجتمع، فهو صالح للاستخدام مع الأطفال بدءا من عمر ثلاث سنوات ووصولا إلى الكبار وطلبة الجامعة، على أن يتم إجراء تعديلات طفيفة في تعليماته، ومن خلال مراجعتي للبرنامج، والأدب التربوي المتعلق به فإنني لم

ألحظ أي دليل يشير إلى حصره في عمر معين، أو مستوى عقلي معين، أما فيما يتعلق ببعض الجوانب ذات البعد الثقافي فقد تمت معالجتها وفق الطرق العلمية.

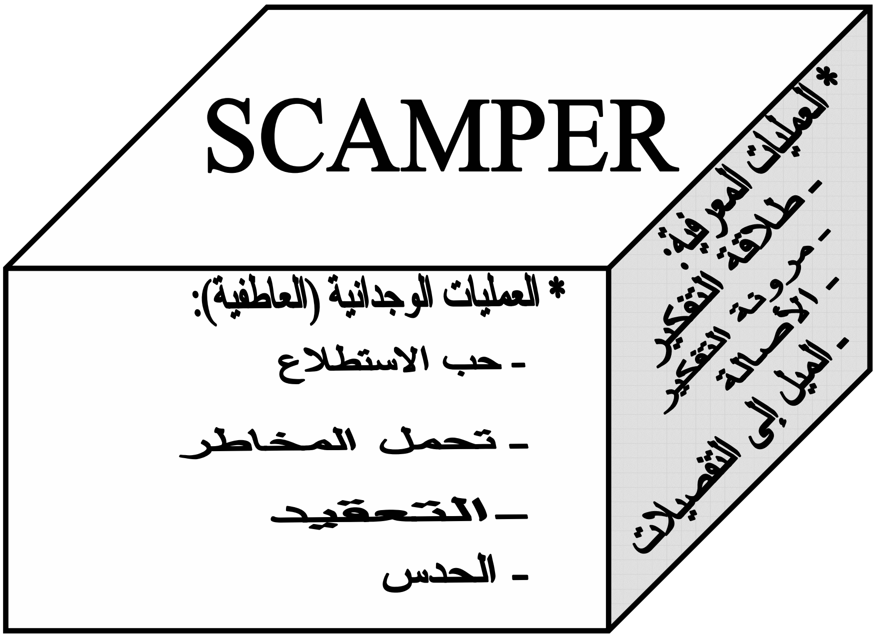
ثالثا، أهداف برنامج سكامبر SCAMPER:

يمكن أن نستخلص من خلال قراءة دليل البرنامج والأدب التربوي المتعلق به بأن برنامج سكامبرSCAMPER يسعى إلى تحقيق عدد من الأهداف أهمها ما يلي:

- بناء اتجاهات إيجابية لدى المتدربين نحو التفكير والخيال والإبداع، وعملية تعلمه من خلال تبسيط المعاني، واستثمار الإمكانيات المتاحة.
- تنمية الخيال، وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتدربين.
- تنمية مهارات التفكير بشكل عام، والتفكير الإنتاجي بشكل خاص لدى المتدربين.
- تهيئة المتدربين لمهام الإنتاج والتفكير الإبداعي.
- إكساب المتدربين وتعليمهم ممارسة أساليب توليد الأفكار المتضمنة داخل ألعاب وأنشطة سكامبر SCAMPER.
- زيادة فترات الانتباه، وبناء روح الجماعة لدى المتدربين.
- إثارة حب الاستطلاع، وتحمل المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس، لدى المتدربين.
- فتح آفاق التفكير التباعدي لدى المتدربين من خلال ما يتم تقديمه أثناء اللقاءات التدريبية.
- مساعدة المتدربين على تعميم الخبرات المكتسبة في مواقف حياتية مختلفة، بعد تقديمها لهم في سياقات متنوعة.
- إيجاد مستويات عالية من الطموح والآمال، وتعزيز مفهوم الذات لدى المتدربين.

رابعـا، الأنمـوذج العلمـي الـذي يسـتند إليـه برنــامج سـكامبرSCAMPER فـي تنميــة التفكيـر الإبداعي:

الشكل رقم (١)



يلاحظ من خلال الشكل السابق الأنموذج الذي استند إليـه بـوب إبيريـل (Eberle. B،1997) عند تطـوير هذا البرنـامج، وسيأتي فيمـا يلـي تعريـف شـامل لجميـع مكونـات هـذا الأنمـوذج وفقـا لـدليل البرنـامج وهي كالتالي:

أ) قائمة سكامبر SCAMPER:

كلمة سكامبر SCAMPER وتعني اصطلاحا "الانطلاق، أو الجري، والعدو، بمرح..." كما أن كل حرف من الحروف السبعة يشير إلى الحرف الأول من الكلمات أو المهارات التي تشكل في مجملها "قائمة توليد الأفكار" سكامبر SCAMPER وهي كالتالي:

- **الاستبدال Substitute:** هو أداء الشخص لدور شخص آخر، أو استخدام شيء معين بدل شيء آخر. وتتضمن التساؤلات التالية: ماذا بعد؟ هل هناك مكان آخر؟ هل هناك وقت آخر؟...الخ.
- **التجميع Combine:** هو تجميع الأشياء مع بعضها البعض لتكون شيئا واحدا. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي تستطيع أن تجمعه؟ ما الذي يتقابل مع؟ ما هي الأهداف؟ ما هي الأفكار؟ ما هي المواد؟...الخ.
- **التكييف Adjust, Adapt :** هو التكييف لملائمة غرض أو ظرف محدد. من خلال تغيير الشكل، أو إعادة الترتيب، أو الإبقاء عليه كما هو. وتتضمن التالي: إعادة التشكيل؟ الضبط أو التعديل؟ التلطيف؟ التسوية؟ الموافقة؟...الخ.
- **التطوير Modify:** هو تغيير الشكل أو النوع من خلال استخدام ألوان أخرى، أو أصوات أخرى، أو حركة أخرى، أو شكل آخر، أو حجم آخر، أو طعم آخر، أو رائحة أخرى...الخ.
- التكبير Magnify: هو تكبير في الشكل أو النوع من خلال الإضافة إليه وجعله أكثر ارتفاعا، أو أكثر قوة، أو أكثر سمكا، أو أكثر طولا...الخ.
- التصغير Minify: هو تصغير الشيء ليكون أصغر أو أقل من خلال جعله أصغر، أو أخف، أو أبطأ، أو أقل حدوثا وتكرارا، أو أقل سماكة...الخ.
- الاستخدامات الأخرى Put to Other Uses: استخدام الشيء لأغراض غير تلك التي وضع من أجلها أصلا. وتتضمن التساؤلات الآتية: ما هي الاستخدامات الجديدة؟ ما هي الأماكن الأخرى التي يستخدم بها؟ متى يستخدم؟ وكيف يستخدم؟...الخ.
- الحذف Eliminate: وهو الإزالة أو التخلص من النوعية. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن التخلص منه؟ ما الذي يمكن إزالته؟ ما الذي يمكن تبسيطه؟...الخ.
- العكس Reverse: وهو الوضعية العكسية أو التدوير. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن إدارته؟ ما الذي يمكن قلبه رأسا على عقب؟ ما الذي يمكن قلبه (الداخل للخارج والعكس)؟ ما الذي يمكن تدويره ١٨٠ درجة؟...الخ.
- إعادة الترتيب Rearrange: وهو تغيير الترتيب أو التعديل أو تغيير الخطة أو الشكل، أو النمط، أو إعادة التجميع، أو إعادة التوزيع...الخ.

ب) العمليات المعرفية التي تسهم في التعبير الإبداعي:

١) طلاقة التفكير Fluent Thinking: وهي توليد مجموعة من الأفكار أو الخطط أو النتاج، والهدف هو بناء مخزون كبير من المعلومات للاستخدام فيما بعد.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- حرية انسياب وتدفق الأفكار.
- توليد أكبر عدد من الأفكار.
- إيجاد عدد كبير من الإجابات والردود المناسبة.

٢) مرونة التفكير Flexible Thinking: وهي التعديل والتغيير والتنقل بين أنواع التفكير، كما يتضمن التحول في التفكير ليشمل الأسباب المتناقضة والآراء المختلفة والخطط البديلة والجوانب المختلفة للمواقف، وهذا النوع من التفكير يضع في اعتباره مجموعة من الأفكار ذات الطرق المتباينة.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- التغيير والتعديل في أنواع التفكير.
- إضافة آراء مختلفة.
- البحث عن الخطط البديلة.

٣) الأصالة Originality: وهي إنتاج الإجابات غير العادية وغير المتوقعة، والتي تتميز بالجدة، والتفرد. ويمكن أن نعتبر الإجابات أصيلة إذا كانت غير عادية، ومبتكرة وإبداعية بطبيعتها.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- إنتاج الردود والإجابات غير العادية أو غير المتوقعة.
- الحداثة والتفرد.

٤) التفكير الموسع (الميل إلى التفصيلات) Elaborative Thinking: وهو القدرة على إثراء الفكرة، أو الخطة، أو المنتج. وهذا يتطلب إضافة تفاصيل ضرورية إليه بهدف تحقيق التواصل التام، وتمثل التفاصيل استجابات أنيقة، لزخرفة الفكرة أو التوسع في وصفها والإضافة عليها.

ويمكن التعبير عنها في ا لنقاط التالية:

- مراجعة وإثراء الفكرة، أو الخطة، أو الإنتاج.
- جعل الفكرة البسيطة أو الإجابة البسيطة أكثر تقبلا بعرض تفاصيلها.
- الاهتمام بالبعد الوصفي والتوضيحي.

ج) العمليات الانفعالية (الوجدانية) التي تسهم في التعبير الإبداعي:

١) حب الاستطلاع Curiosity: وهو سلوك استكشافي أولي موجه نحو اكتساب المعرفة، ويتضمن استخدام كل الحواس في البحث والاختبار والتأكد من صحة التخمينات، والاندفاع نحو المجهول أو غير المألوف؛ لتحقيق الرغبة القوية في معرفة الشيء.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- الرغبة القوية والملحة لمعرفة الأشياء.
- التساؤل وكثرة النقاش والبحث.
- القدرة على التفكير بعمق.

٢) الاستعداد للتعامل مع المخاطر المتوقعة Willingness to Take a Calculated Risk: وهو نشاط يشتمل على التأمل، والتنبؤ، والحكمة، والبصيرة، وحساب احتمال النجاح والفشل قبل وقوع الحدث، ويتميز من يتحمل المخاطر بالإرادة والاستعداد ووضع الأهداف للمكاسب والفوائد، كما يتميز بحساب عوامل الصدفة والحظ وحب المجهول والمغامرة وتحمل القلق، كل هذه صفات معروفة لكل من يتحمل المخاطر والمجازفات.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- حرية التخمين، وعدم الخوف من الخطأ.
- التأمل، والتنبؤ، والتوقع.
- حب المجهول، والمغامرات.

٣) تفضيل التعقيد Preference for Complexity: وهو الرغبة والاستعداد لقبول التحدي، ويمثل الرغبة في العمل أو التعامل مع التفاصيل، والميل للتمحيص والبحث عن

الأفكار المعقدة والمشكلات الصعبة، ويمكن أن تظهر التحديات في شكل أفكار معقدة يصعب حلها أو مشكلات صعبة أو رسومات وتصميمات معقدة أو نظريات معقدة.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- الرغبة في تنظيم وترتيب حالات الفوضى.
- الرغبة في العمل مع كثرة التفاصيل والمشكلات المعقدة.
- الاستعداد لقبول التحدي.

٤) الحدس Intuition: وهو الإدراك الذي يتطلب نفاذ البصيرة وسرعة البديهة، وفهما وتمييزا مباشرا للحقيقة أو الواقع مستقلا عن العمليات المنطقية. إذا: فهو الإدراك والفهم السريع والمباشر للمعرفة الجديدة غير المتعلمة.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- نفاذ البصيرة.
- الحس الباطني.
- فهم وإدراك الأفكار، أو المعلومات باستقلال عن العمليات المنطقية.

خامسا، تعليمات برنامج سكامبر SCAMPER:

أ) معلومات عامة حول ألعاب سكامبر SCAMPER:

١. ألعاب سكامبر SCAMPER تحتاج إلى شخصين على الأقل، طفل في الثالثة من عمره أو أكبر وشاب أكبر منه ـ في أي عمر ـ بحيث يقوم الشخص الكبير بدور المدرب، وقد يقوم المدرب بقيادة متدرب واحد أو مجموعة من المتدربين يصل عددهم إلى مئة شخص، إلا أن العدد المثالي للمتدربين في برنامج سكامبر SCAMPER في حدود (٣٥) متدرب تقريبا.
٢. للبدء بلعب الألعاب يقوم المدرب بقراءة نص اللعبة كما هو موجود في دليل المدرب، ويهتم كثيراً للوقفات الضرورية التي يشار إليها عادة بثلاث نقاط (...) والغرض من هذه الوقفات هو توفير الوقت للمتدربين؛ لتنفيذ التوجيهات والتعليمات التي يصدرها المدرب.

٣. يجب مزاولة الألعاب بكل حماس وإعجاب، وهذا الشرط يضع مسئولية كبيرة على المدرب فهو المسؤول عن كل ما يمكن فعله، ولا بد أن يكون مستعدا وراغبا في التفكير والتأمل بكل فكرة مهما كانت متطرفة أو عفوية، ويتوقف نجاح الألعاب على قدرة المدرب واستعداده ورغبته في اللعب وإظهاره للحنان والحب والدفء والحماس والتوقعات الإيجابية فذلك يسهم في نجاح الألعاب.

٤. نظام الألعاب يتيح الفرص الكافية للمدرب للتعبير عن خياله الإبداعي، إذ قد يعدل المدربون بعض الألعاب أو أجزاء منها، أو أنشطتها لتتناسب مع مجموعة معينة من المتدربين، فهذا البرنامج من البرامج القلائل التي تشجع وتسمح بالإبداع.

ب) تعليمات هامة للمدربين قبل التدريب على ألعاب سكامبر SCAMPER:

١. حاول أن تتعرف جيدا على محتوى البرنامج، وقم بقراءة نموذج سكامبر SCAMPER، والمنطلقات الفكرية التي على أساسها تم إعداد وبناء هذا البرنامج.

٢. اقرأ قواعد ألعاب سكامبر SCAMPER وعندما تقرأ هذه التعليمات تصور التعبيرات التي سيظهرها المتدربون، وتخيل أنك طفل تستمع إليها لأول مرة. كيف ستشعر تجاهها؟

٣. اقرأ اللعبة الأولى والثانية وكأنك تلعبها مع أطفال صغار، ثم توقف لبعض الوقت وتخيل أنك طفل، ثم حاول أن تتخيل الصور التي سيراها الأطفال الذين ستلعب معهم. إن قياس الوقت الذي تحتاجه في هذه اللعبة يساعد في تحديد الوقت الفعلي لممارسة اللعبة.

٤. من المفيد جدا أن تدرك وتلاحظ فترة الانتباه لدى المجموعة العمرية التي ستدربها على هذه الألعاب، فالأطفال في عمر الخامسة وحتى السابعة قادرون على التركيز لمدة عشر دقائق تقريبا، لذا فإنه من المفيد تحديد الوقت المخصص للعب.

٥. لاحظ أن هناك عدة أساليب استخدمت في كتابة الألعاب، ويزداد مستوى التجريد والتفكير التباعدي مع التقدم في الألعاب.

٦. لاحظ أن فترات التدريب على بطاقات الأنشطة تعتمد على الوقت المتاح ودرجة استمتاع المتدربين فيها.

ج) تعليمات تقرأ بصوت واضح للمتدربين قبل تدريبهم على ألعاب سكامبر SCAMPER :

سنلعب لعبة من ألعاب سكامبر SCAMPER، وعند لعب هذه اللعبة، سيطلب منك الانطلاق والتحليق في عالم من الخيال. وعندما نستخدم الخيال فإن كل شيء قابل للحدوث؛ ولكننا عندما نتخيل حدوث أشياء غير عادية وغريبة نستمتع أكثر، ولهذه الألعاب قواعد يجب أن نتبعها جيدا استمعوا لي وأنا أقرأ هذه القواعد.

- سأخبرك عن شيء وأتكلم عنه، والمطلوب منك أن تفكر في هذا الشيء وأن تتخيله في عقلك...
- أحيانا سأطلب منك عمل شيء... ويجب أن تفهم أنه ليس المطلوب منك أن تقوم بعمل ذلك الشيء فعليا، ولكن عليك فقط أن تتخيل بأنك تفعله... فقط تخيل أنك تفعله...
- تذكر أننا نتخيل بهدوء... فعندما أطلب منك عمل شيء لا تتكلم... فقط يمكنك تحريك رأسك لأسفل إذا كنت موافقا، وهزه من اليمين إلى اليسار إذا كنت غير موافق...
- أفضل طريقة للتخيل هي أن تضع كفيك على عينيك لكي تغمضها، أو أن تغمض عينيك، وتضع قدميك على أرضية الغرفة، ثم تضع ذراعيك على الطاولة وتجلس باسترخاء تام، وعندما تفعل ذلك حاول أن تستمع لي لترى وتتخيل ما أقوله لك...
- أحياناً أطلب منك تذكر بعض الأفكار... عندما أطلب منك ذلك دع الأفكار تتدفق إلى عقلك وشاهدها في خيالك...
- حاول جاهداً أن ترى الصور المتخيلة، فكلما كانت محاولاتك جادة أكثر كلما كانت رؤيتك للصور أفضل وأكثر متعة...

د) وصف عام لإدارة اللقاء التدريبي في برنامج سكامبر SCAMPER:

في الحقيقة يمكن القول أن برنامج سكامبر SCAMPER يمثل ثورة بيضاء على كثير من البرامج التي تعمل على تعقيد المصطلحات والمفاهيم، وتتصلب إلى حد الجمود في إجراءاتها خلال اللقاءات التدريبية؛ لكي تكون منضبطة وإجرائية حتى وإن كان ذلك على حساب الهدف من إعدادها وتطويرها. ومن هنا فقد توصلنا خلال مراجعتنا المعمقة للبرنامج والأدب التربوي المتعلق به وإجراء دراستين (استطلاعية، ورسمية) لتقصي أثره إلى حقيقة مفادها أن المدرب هو الشخص

الوحيد القادر على إدارة اللقاء التدريبي، وتقدير الوقت والإجراءات المناسبة، واختيار الأدوات المعينة وإعداد الأنشطة المناسبة نظرا لمعرفته الجيدة بخصائص وإمكانيات المتدربين لديه، وتقديره لظروف سير اللقاء التدريبي، كما أن معد البرنامج الأصلي بوب إبيريل Bob Eberle يشجع المدربين على تطوير البرنامج نفسه وإخضاعه على "قائمة توليد الأفكار" SCAMPER.

وفي هذا الصدد فإننا نحاول أن نقدم خطوطا عريضة يمكن أن تكون مرشدا عمليا لإدارة اللقاء التدريبي في برنامج SCAMPER، بعد أن قمنا بتطبيقه على عينة سعودية مع تأكيدنا على أن هذه الطريقة غير ملزمة للمدربين الآخرين، وهي كالتالي:

- **المواد والأدوات المعينة:**

ستجد في بعض الألعاب كلمات غير واضحة ويمكنك الاستعانة ببعض الصور أو المجسمات لتوضيحها وشرحها للمتدربين، إذ يمكن أن تشرحها باستخدام جهاز العرض فوق الرأسي، أو بأي طريقة تراها مناسبة، فقط تأكد من أنها تساعد المتدربين على فهم الألعاب بشكل أفضل، ويجب أن تعرف أن الإفراط في عرض الوسائل التعليمية المعينة قد يؤثر على الخيال الإبداعي.

- **الإجراءات العملية:**

- (١٥ دقيقة تقريبا) تأكد بأن المكان ملائم ومريح لعقد اللقاء التدريبي، ثم رحب بجميع المتدربين لديك، وقم بعرض عنوان اللعبة عليهم ثم قدم لهم مقدمة للعبة عن طريق الاستهلال الموضوع لذلك، وفي هذه الأثناء قدم لهم بعض الأمثلة والصور التي تعينهم على أداء اللعبة بشكل مناسب، ويمكنك شرح ذلك بالطريقة التي تراها مناسبة.

- (٨ دقائق تقريبا) بعد تقديم الاستهلال قم بسؤال المتدربين بشكل حماسي وقل لهم: والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة؟: " ثم أذكر اسم اللعبة"، وبعد ذلك ذكر المتدربين بقواعد وتعليمات اللعب.

- (١٥ دقيقة تقريبا) بعد أن تذكر المتدربين بتعليمات اللعب قم بقراءة نص اللعبة وعليك مراعاة النقاط الثلاث الخاصة بالوقفات، كما يفضل أن تجعل قراءاتك ونبرات صوتك معبرة تتناسب مع النص المقروء، وفي نهاية الجزء توقف واطلب من المتدربين فتح أعينهم، ثم قدم لكل منهم بطاقة النشاط ذات العلاقة، علما بأن جميع بطاقات النشاط موجودة

في دليل المتدرب، ثم حاول أن تشجع المتدربين على تنفيذ ما يرد في البطاقات بكل حماس، لكي تتحول تلك الخيالات إلى واقع يمكن رصده وتقديم تغذية راجعة حياله، وبعد الانتهاء استأنف الجزء الآخر من اللعبة.بقي أن نقول إن هذا الإجراء ـ بشكل عام ـ يمكن أن ينطبق على جميع أجزاء اللعبة.

- (٧ دقائق تقريبا) بعد الانتهاء من آخر بطاقة نشاط في اللعبة، يمكن أن تختتم اللقاء التدريبي بجملة قصيرة تعزز من خلالها قيمة العمل الذي قام به المتدربون، علما بأنه قد تم وضع بعض الجمل التي يمكن أن تسترشد بها لهذا الغرض، كما يمكنك أن تكلفهم بواجبات منزلية...الخ.

سادسا، اللعبة التدريبية الأولى:

الآيس كريم

هل أنتم جاهزون؟...

هل أعينكم مغلقة؟...

هز رأسك من الأعلى إلى الأسفل للإجابة بنعم...

حسنا، تخيل أن لديك طبقا مليئا بالآيس كريم، أمامك على الطاولة...

هل ترى الطبق؟...

هز رأسك إذا كنت ترى الطبق...

ما هو طعم الآيس كريم؟ أجب على هذا السؤال بينك وبين نفسك...

ضع ملعقة على الطاولة بجانب طبق الآيس كريم...

والآن امسك بالملعقة وتذوق الآيس كريم...

هل الطعم لذيذ؟...

قم بأكل كل الآيس كريم الموجود في الطبق...

هل بقي بعض الآيس كريم في الطبق؟ هز رأسك للإجابة بلا... إذا كنت قد أكلت كل الآيس كريم...

والآن افتح عينيك...

هل عرفت طريقة اللعب؟...

هل لديك أي استفسار عن طريقة اللعب؟...

- هذه اللعبة فقط للتأكد من معرفة جميع المتدربين بتعليمات البرنامج، ويجب أن يتأكد المدرب من أن المتدربين قد فهموا تعليمات البرنامج، ويجب أن يحثهم على طرح الأسئلة حول التعليمات، وفي حال عدم تساؤل أي من المتدربين يقول المدرب: والآن هل رأيت سهولة التعليمات؟ ثم يذكرها بشكل موجز "كل ما عليك فعله فقط أن تغمض عينيك وتستمع لتوجيهاتي، ثم تحلق في عالم الخيال"، ثم يقول المدرب: أعتقد أننا مستعدون الآن وجاهزون، هيا لنلعب أول لعبة من سكامبر SCAMPER.

المراجع العربيّة والأجنبية:

- **أولاً، المراجع العربيّة:**

السيد، عبد الحليم و عبد الحميد، شاكر والصبوة، محمد و يوسف، جمعة و خليفة، عبد اللطيف وعبد الله، معتز والغباشي، سهير(محررون).(١٩٩٠). **علم النفس العام.** القاهرة : دار غريب للطباعة والنشر

السرور، ناديا(٢٠٠٢). **مقدمة في الإبداع.** عمان: دار وائل للطباعة والنشر.

العنزي، صالح.(١٩٩٤). **واقع رعاية الطلبة المتفوقين واحتياجاتهم المستقبلية كما يراها التربويين في دولة الكويت.** رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الخليج العربي، السلمانية ، مملكة البحرين.

جروان، فتحي(١٤٢٣هـ). **الإبداع.** عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.

جروان، فتحي(٢٠٠٢). **تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات.** عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

سويف، مصطفى (١٩٩٩). **دراسات نفسية في الإبداع والتلقي.** القاهرة: الدار المصرية اللبنانية للطباعة والنشر.

صبحي، تيسير(١٩٩٢).**الموهبة و الإبداع: طرائق التشخيص و أدواته المحوسبة.** عمان: دار التنوير العلمي، دار إشراق.

فيلـيس، كوفمـان (٢٠٠١). **كيـف ترعـى طفلـك الموهـوب؟ دليـل الآبـاء والأمهـات إلـى اكتشـاف أطفالهم الموهوبين ورعايتهم**(ترجمة عبد الغفار الطماطي). الرياض: دار الزهراء.

- **ثانياً، المراجع الأجنبية:**

Eberle, B. (1996). *Scamper on: mor Creative Games for imagination development*. Waco. TX: Prufrock Press.

Eberle, B. (1997). *scamper: Creative Games and activities for imagination development*. . Waco. TX: Prufrock Press.

Glenn, R . E.(1997). SCAMPER for student creativity. Education Digest, Feb97, Vol. 62 Issue 6, p67, 2p

Gladding, S. T &Henderson, D. A. (2000). *Creativity and Family Counseling: The SCAMPER Model as a Template for Promoting Creative Processes* ,Family Journal, Jul2000, Vol. 8 Issue 3, p245, 5p.

Robert E Glenn (1997). *SCAMBER for Student Creativity*. The Education Digest. Ann Arbor.

Jerry Flack (1996). *Bringing out the best!*.Teaching Pre K-8. Norwalk: Vol. 26, Iss.8; pg. 58, 3pgs.

Michalko, M.(2000) . *Four Steps Toward Creative Thinking*. Futurist, Vol. 34 Issue 3, p18, 4p, 3 diagrams.

Westberg, K. L. (1996). *The effects of teaching students how to invent.* Jounal of Creative Behavior.30,4,249-267.

المــلاحــق

(*) كنموذج على باقي ألعاب البرنامج وأنشطته، تم إرفاق أول لعبة، قد تقدم ضمن الورقة إذا أتيح لنا مزيدا من الوقت ، ، ،

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون



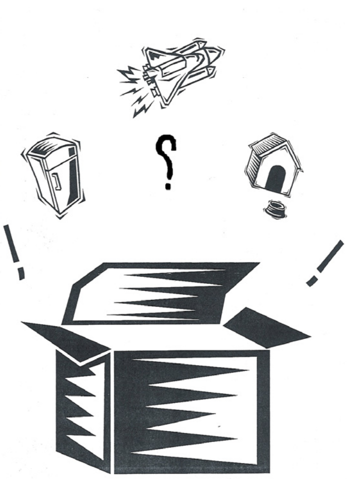
اللعبة الأولى:



صندوق الكرتون

الاستهلال:

كثيرة هي الأشياء التي توضع في صناديق الكرتون. هل يمكنكم التفكير في بعض تلك الأشياء؟ يمكننا أن نأخذ بعض الأشياء الموضوعة في صندوق الكرتون، كما يمكننا أن نضع أشياء أخرى فيه. ولكن هل نستطيع تحويل صندوق الكرتون الصغير إلى صندوق كبير؟ أو هل يمكننا أن نستخدم صندوق الكرتون استخدامات أخرى كأن يكون بيتا للقطة؟... بالتأكيد إننا نستطيع... فهذا ليس صعبا إذا استخدمنا خيالنا...



والآن ما رأيكم أن نلعب لعبة: صندوق الكرتون؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الأولى- الجزء الأول
بطاقة نشاط (١-١)

تخيل أن معك صندوق كرتون كبير...

ضع صندوق الكرتون أمامك...

اجعله في الحجم الذي تريده أنت...

اجعل صندوق الكرتون أكبر وغير لونه...

والآن، تخيل أنك تضع بعض الأشياء في صندوق الكرتون، تخيل أكبر عدد ممكن من الأشياء الجيدة التي يمكنك وضعها في صندوق الكرتون...

ضع الأشياء داخل صندوق الكرتون...

استمر في وضع الأشياء في صندوق الكرتون حتى يمتلئ...

والآن اجمع أشياء أخرى وضعها فوق صندوق الكرتون الممتلئ أصلا...

استمر في جمع الأشياء وضعها فوق صندوق الكرتون...

هل أصبحت الأشياء مرتفعة وعالية؟...

والآن، اجعل كل شيء في صندوق الكرتون أو فوقه يختفي...

هل الصندوق فارغ الآن؟...

اللعبة الأولى - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (٢.١)

⬅ خذ صندوقا طويلا وضع له عجلات...

حوله إلى سيارة...

اجعلها سيارة حمراء...

اركب سيارتك وقم بقيادتها داخل الغرفة...

والآن، أوقف سيارتك واخرج منها...

ادفع سيارتك إلى خارج الغرفة...

اللعبة الأولى - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (٣.١)

⬅ والآن، هل أنت مستعد لعمل شيء آخر؟...

خذ صندوقا كرتونيا آخر واصنع منه بيتا للقطة...

ضع القطة في بيتها...

ليكن لون القطة بنيا وشعرها طويلا...

أطلق اسما على القطة...

نادي القطة باسمها واجعلها تموء ثلاث مرات...

دلل القطة وقل لها: إنها قطة لطيفة...

قدم لها بعض الطعام وقل لها: " باي باي"...

اللعبة الأولى - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (٤.١)

⬅ والآن احضر كرتونا طويلا وعريضا ثم اصنع منه ثلاجة...

اصنع للثلاجة بابا **بمفصلات**...

افتح الباب...

هل أضاء النور؟...

ضع بعض الأرفف للثلاجة...

ضع أنواعا مختلفة من الخضار على الرف...

انظر إلى الطعام الموجود في الثلاجة وحدد ماذا ستأكل على الغداء...

اقفل الباب وارجع مرة أخرى عندما تكون جاهزا لإعداد الغداء...

اللعبة الأولى - الجزء الخامس
بطاقة نشاط (١-٥)

احضر صندوقا كرتونيا آخر وسنصنع منه **مركبة فضاء**...

اصنع باب ونوافذ للمركبة...

ادخل إلى مركبتك وأغلق الباب...

احضر كرتونا صغيرا واصنع منه لوحة تحكم بها مفاتيح **وكبسات** تضيء...

اجلس في مقعدك ثم اربط حزام الأمان...

هل أنت مستعد للانطلاق؟...

اللعبة الأولى - تابع للجزء الخامس
بطاقة نشاط (١-٥)

استخدم لوحة التحكم ثم اضغط على الزر الذي يشغل المركبة...

ابدأ بالعد التنازلي ١٠ – ٩ – ٨ – ٧ – ٦ – ٥ – ٤ – ٣ – ٢ – ١ – ٠...

تشغيل... انطلاق...

انظر من النافذة...

هل أصبحت الأرض صغيرة؟...

فك الحزام ثم تجول في غرفة القيادة...

در بالمركبة حول القمر...

خذ دورة أخرى حول القمر ثم عد إلى الأرض...

ابدأ في تخفيف السرعة للهبوط...

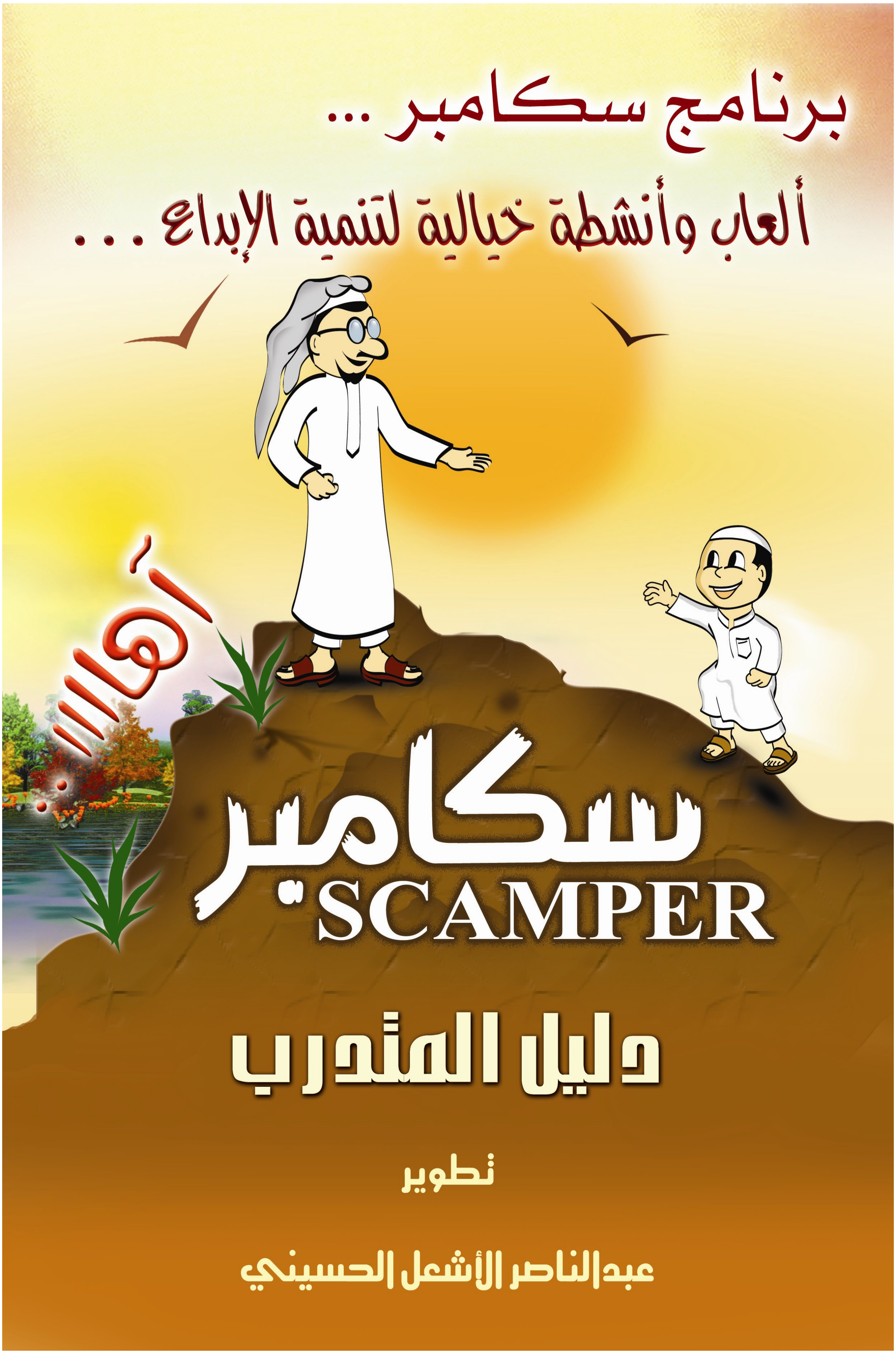
اهبط بالمركبة على سطح الأرض...

اخرج من المركبة ثم تفقدها...

هل تشعر بالمتعة في العودة إلى الأرض؟...

عزيزي المدرب:

يمكن أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: والآن ما رأيكم؟ يمكننا عمل كل الأشياء باستخدام صندوق الكرتون ... إذا استخدمنا خيالنا..


برنامج سكامبر ...
ألعاب وأنشطة خيالية لتنمية الإبداع . . .
أهلاً !!!!
سكامبر
SCAMPER
دليل المتدرب
تطوير
عبدالناصر الأشعل الحسيني

اللعبة الأولى:

بطاقة نشاط (١- ١)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل صندوقا من الكرتون، وتكبره، وتغير لونه. كما أتيح لك أن تضع في هذا الصندوق الكثير من الأشياء حتى امتلأ، ثم قمت بوضعها فوقه حتى ارتفعت إلى الأعلى، وفجأة جعلت كل شيء داخل وفوق صندوق الكرتون يختفي. **والآن أكتب في المساحة المتاحة لك أسماء جميع الأشياء التي قمت بوضعها داخل أو فوق الصندوق.**

ملاحظات المدرب:

اللعبة الأولى:

بطاقة نشاط (١ـ ٢)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تطور صندوق الكرتون لكي يكون سيارة حمراء، كما أتيح لك أن تتجول في هذه السيارة داخل الغرفة. **في المرات القادمة ستقود سيارتك الحمراء في أماكن متنوعة ومختلفة، حاول أن تفكر في جميع تلك الأماكن التي ستذهب إليها، ثم قم بذكرها في المساحة التالية:**

ملاحظات المدرب:

اللعبة الأولى:

بطاقة نشاط (١- ٣)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم صندوق الكرتون في شيء آخر، لأنك صنعت منه بيتا للقطة، كما أنك حظيت بفرصة تسميتها وتدليلها. **والآن في المساحة المتاحة لك حاول أن تفكر ثم ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذه القطة، وضع أسفل هذه المساحة عنوانا أو اسما لها، حاول أن تكون الرسمة والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: ....

ملاحظات المدرب:

اللعبة الأولى:

بطاقة نشاط (١ـ ٤)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تجعل صندوق الكرتون ثلاجة لها باب، وبعض الأرفف، وبداخلها الكثير من الأشياء. **والآن فكر في الإضافات والتحسينات التي يمكن أن تجريها على الثلاجة لكي تكون أفضل.**

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ملاحظات المدرب:

اللعبة الأولى:

بطاقة نشاط (١-٥)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع من صندوق الكرتون مركبة فضاء، كما أنك قد حظيت برحلة فريدة حول القمر. **والآن فكر في أكبر عدد من الأشياء التي يمكن أن تصنعها باستخدام صندوق الكرتون.**

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ملاحظات المدرب: